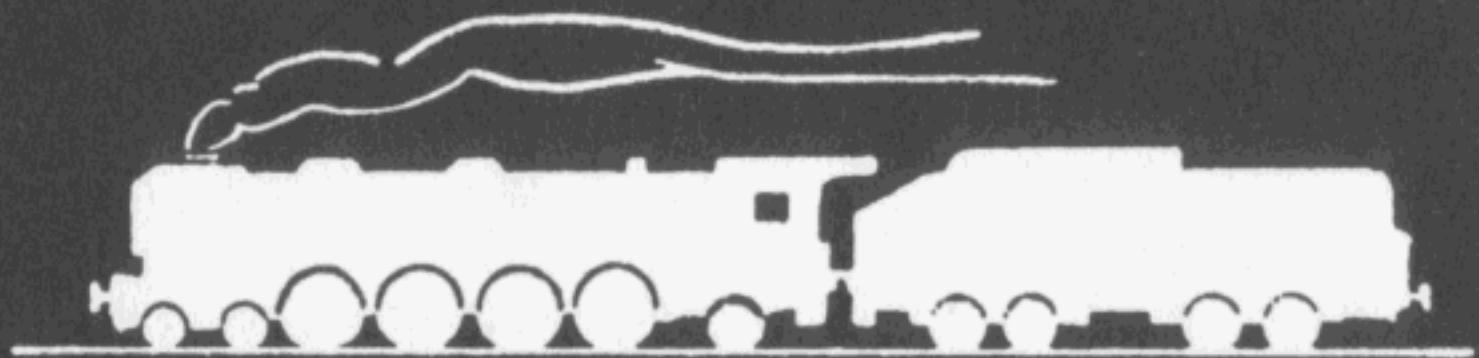


TRANSARCTICA



EmuMovies

FRANÇAIS 5

ENGLISH 33

DEUTSCH 61

SOMMAIRE

Descriptif technique	page 6
Scénario : “la définition”	page 7
Description du monde	page 8-9
Ergonomie	page 9
Page d'accueil	page 9
Le panneau de commande	pages 10-11
La locomotive	pages 12 à 14
Le wagon privé	page 15
Le quartier général	pages 16-17
La carte	pages 18-19
Le lance-missiles	page 20
Les événements	page 21
Les lieux	pages 22 à 24
Les combats de train	pages 26 à 29
Catalogue Silmarils	page 30

LANCEMENT DU JEU :

- ATARI/AMIGA : insérez la disquette de jeu dans le lecteur puis allumez l'ordinateur.
- PC : Après avoir chargé MS.DOS, insérez la disquette dans le drive A (ou B) puis tapez START.
- MACINTOSH : cliquez deux fois sur l'icône START, puis sélectionnez l'option JOUER dans le menu COMMANDES.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR :

- ATARI : recopiez tous les fichiers de la disquette dans un répertoire sur votre disque dur. Sortez le programme START.PRG du dossier AUTO et copiez-le au même niveau que les autres fichiers. Supprimez le dossier AUTO sur votre disque dur. Pour lancer le jeu, laissez la disquette dans le lecteur (pour le test de protection), puis sélectionnez le programme START.PRG sur votre disque dur.
- AMIGA : copiez tous les fichiers dans un sous-répertoire de votre disque dur. Lancez le jeu par T.X en ayant préalablement placé la disquette dans le drive A.
- PC : insérez la disquette dans le drive A (ou B), puis tapez
INSTALL <lecteur source> <lecteur destination> (INSTALL A: C: ou
INSTALL B: C: ou INSTALL A: D: ou INSTALL B: D:). Suivez ensuite les instructions indiquées à l'écran. Pour lancer le jeu, il vous suffit d'aller dans le sous-répertoire concerné et de taper START.
- MACINTOSH : copiez tous les fichiers dans un répertoire sur votre disque dur. Vous démarrez le jeu depuis ce répertoire en cliquant deux fois sur START.

PROBLEMES TECHNIQUES :

Problème spécifique au PC : le programme s'arrête sur le chargement : vérifiez que votre MS.DOS n'installe pas des utilitaires résidents au démarrage de la machine, qui mobiliseraient trop de mémoire centrale.

POUR TOUS PROBLEMES :

Tapez 3615 SILMARILS sur votre minitel : un service après-vente analyse les problèmes et peut répondre à vos questions. Vous pourrez également y trouver des aides, des astuces et des solutions pour tous les jeux. Vous pouvez éventuellement nous joindre au 64.80.04.40 entre 17H et 18H pour des problèmes techniques uniquement.

LA DEFINITION

Comme chaque matin et chaque soir, je relisais à voix haute le passage :

"SOLEIL : nom commun, masculin. 1. Le Soleil : astre qui produit la lumière du jour. Exemple : La distance du Soleil à la Terre. Par extension : Un soleil : un astre rayonnant d'une lumière propre, au centre d'un système. 2. Le disque lumineux du Soleil, l'aspect de cet astre pour un observateur terrestre. Exemple : Le soleil se lève à l'Est et se couche à l'Ouest. 3. Rayonnement, chaleur lumière du soleil. Exemple : Il fait soleil, du soleil. Se protéger du soleil. S'exposer au soleil. - Coup de soleil : brûlure causée par les rayons du soleil."

Je refermais la vieille encyclopédie, me levais, ouvrais la fenêtre du compartiment et restais là un long moment, prostré, les yeux clos, le visage fouetté par les bourrasques glacées. Je me remémorais l'instant où j'avais lu pour la première fois ce texte à la bibliothèque abandonnée d'Alexandrie. Quelle révélation ! Depuis, je n'avais eu cesse de chercher d'autres écrits sur ce mythe. Cela m'avait procuré de nombreux problèmes avec les Administrateurs, et les agents ferroviaires me surveillaient constamment.

Tout bascula lorsque je découvris un article, qui datait du XXI^e siècle, sur le projet "Blind", qui faisait référence à une "solution ultime" pour sauver la planète du déclin. Je devins alors un "Ambivalent", une tête mise à prix par les Administrateurs de l'Union Viking.

DESCRIPTION DU MONDE

LA PLANÈTE TERRE :

C'est une planète constamment glacée, entourée d'une opaque couche de nuages. Le Soleil n'y est donc plus visible, c'est devenu un astre mythique, dont on retrouve certaines allusions dans de très vieux ouvrages.

A part le mammouth, le seul moyen de locomotion est le train à vapeur. Le charbon est la principale source d'énergie, il permet de se chauffer et d'alimenter les trains. On distingue deux types de charbon : le lignite et l'anthracite.

Le lignite est utilisé comme monnaie ; il règle toutes les transactions. L'unité la plus couramment employée est le "Bak" (100 kg de lignite). Le lignite peut aussi servir comme combustible.

L'anthracite est plus riche que le lignite, il est exclusivement utilisé pour le fonctionnement des machines à vapeur.

L'UNION VIKING :

C'est l'unique compagnie de trains qui gère l'immense réseau ferroviaire reliant les différentes cités. Elle est dirigée par les "Administrateurs" et dispose d'une armée colossale.

Ce n'est pas un pouvoir totalitaire - elle ne s'occupe pas de l'administration des villes - mais le fait de posséder les trains lui confère une autorité difficilement contestable. En outre, pour une raison qui vous échappe encore, elle s'efforce de rechercher et de détruire tout ce qui a attiré au Soleil. Ses ennemis sont les "Ambivalents", qui traquent sans vergogne les agents ferroviaires.

LE JOUEUR :

Vous êtes le chef des "Ambivalents", ces êtres sceptiques qui recherchent des explications sur le Soleil, sur ce qui a pu se passer. Vous avez fait de nombreux convertis, mais peu vous ont suivis dans votre lutte armée. Votre plus grande victoire est d'avoir pu voler un des trains les plus fabuleux de l'Union Viking : le Transarctica.

LA QUETE :

Nous sommes le 1er jour (calendrier Viking) de la nouvelle année 2714. A la tête du Transarctica et d'un petit groupe d'hommes, vous parcourez le monde à la recherche d'informations sur le mystérieux projet "Blind". Cela vous mènera peut-être à la "Renaissance du Soleil".

LE JEU :

Tout en essayant d'évoluer dans le scénario, vous devrez combattre les armées de l'Union Viking, avoir le souci constant d'obtenir du charbon et d'enrichir votre train. Comme les éléments mobiles (trains ennemis, mammouths, loups, ...) ne sont pas visibles sur la carte, l'espionnage jouera un rôle prépondérant.

LES RISQUES :

L'Union Viking fera tout pour détruire le Transarctica. Les combats de trains se finissent toujours par la mort de l'un ou l'autre train.

D'autres dangers peuvent vous menacer : les hommes-taupes, les "Hordas" et autres animaux hostiles...

Par ailleurs, un train immobilisé sur la glace condamne ses voyageurs à une mort rapide. A éviter donc les explosions de chaudière, les pannes de charbon, les terrains minés,...

Finalement, le suicide peut être une solution assez douce.

ERGONOMIE

Le jeu fonctionne entièrement à la SOURIS.

Au clavier, le pavé numérique (chiffres de 1 à 9) émule les déplacements de la souris. Vous pouvez vous déplacer bloc par bloc en utilisant avec ces chiffres la touche CONTROL. La touche RETURN ou la touche SHIFT (pour faire des majuscules) remplace le bouton gauche de la souris ; la touche ALT le bouton droit. Au joystick, les déplacements se font naturellement dans les huit directions. Le bouton de tir fait office de bouton gauche de la souris ; la touche ALT du clavier de bouton droit.

TOUCHE PAUSE : Appuyez sur la touche <P>.

POUR SORTIR DU JEU : Tapez <CONTROL>X.

PAGE D'ACCUEIL

C'est la page qui apparaît après la présentation.

Elle vous propose :

- De commencer une nouvelle partie. Vous pouvez y sélectionner le niveau de difficulté.
- De reprendre une ancienne sauvegarde. Des messages vous signaleront les changements de disquette à effectuer.
- De supprimer du jeu la phase de combats de trains (voir le chapitre "Les combats de trains"). Le résultat de la bataille sera alors calculé.
- D'activer ou non la musique, qui tournera en permanence pendant le jeu. Cette option n'est pas disponible sur toutes les machines, les musiques ne pouvant pas être implantées dans tous les cas.

LE PANNEAU DE COMMANDE

Pendant presque toutes les phases du jeu, le panneau de commandes sera présent en bas de l'écran.

DESCRIPTION :

(voir croquis)

1 - Cette barre représente le TRAIN avec tous ses wagons dans l'ordre. Pour avoir une information complète sur un wagon, cliquez sur celui-ci et maintenez le bouton appuyé. Le texte disparaîtra dès que vous relâcherez le bouton. Les croix inscrites sur un wagon indiquent son taux de destruction. Au bout de trois croix, le wagon est détruit, et il ne reste plus que les essieux.

2 - Ces FLECHES permettent de scroller la barre du train vers la droite ou vers la gauche, si celui-ci dépasse du cadre. Le Transarctica peut en effet posséder jusqu'à 100 wagons !

3 - Le jeu se déroulant en pseudo-temps réel, cette pendule en affiche l'HEURE EFFECTIVE. Le nombre de jours écoulés apparaît dans un petit cadre. En cliquant sur la pendule, on passe en phase d'"accélération du temps" : les aiguilles tournent plus rapidement, les événements arrivent plus vite, les déplacements des trains et autres personnages du jeu sont plus rapides.

Durant cette phase, les animations sont présentées au ralenti à l'image. Pour retrouver l'état de temps initial, recliquez tout simplement sur la pendule.

4 - En sélectionnant ces icônes, on accède directement au WAGON symbolisé. L'icône "A" représente la locomotive ; la "B" le wagon privé ; la "C" le quartier général ; la "D" le lance-missiles.

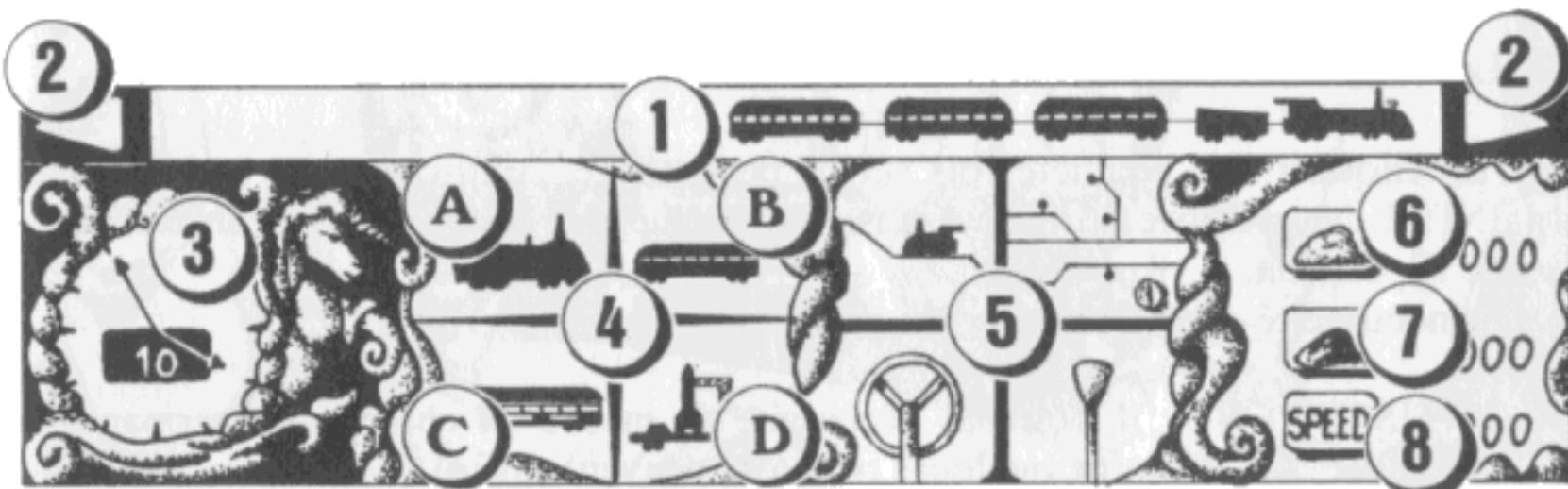
Les icônes "A", "B" et "C" sont toujours accessibles. L'icône "D" n'est visualisée que si l'on possède le wagon lance-missiles, qu'il faudra acheter pendant le jeu.

5 - Ces icônes d'action changent suivant la phase du jeu dans laquelle on se trouve. Quand on se trouve dans la locomotive, le quartier général ou le wagon privé, seule est sélectionnable l'icône de carte, qui vous mènera directement sur la carte agrandie centrée sur le train. Pour les autres phases du jeu, ces icônes sont précisées plus loin, dans chacun des chapitres correspondants.

6 - Ce nombre représente le montant de charbon "LIGNITE" que l'on possède. L'unité utilisée est le "Bak", qui correspond à environ 100 kg. Ce terme vient de "baquet", récipient couramment employé, qui contient 10 kg de charbon. Le "Bak", qui est apparu par la suite, équivaut à 10 baquets. Le nombre se décrémente au fur et à mesure que l'on charge le charbon dans la chaudière. De plus, comme ce combustible joue le rôle de monnaie, le nombre est modifié à chaque transaction.

7 - Ce nombre indique la quantité d'ANTHRACITE possédé (en Bak). L'anthracite, qui est moins volatile que le lignite et bien meilleur combustible, ne peut pas être utilisé comme monnaie.

8 - Indique la VITESSE du train, en km/h.



LA LOCOMOTIVE

Son fonctionnement est fidèle aux traditionnelles machines à vapeur.

EXPLICATIONS PRELIMINAIRES :

Le foyer, alimenté par le charbon, chauffe l'eau répartie dans la chaudière. A partir de 100°C, l'eau bout et la pression commence à monter. Pour faire avancer le train, une pression minimale est requise.

La vitesse du train est fixée par le joueur, conformément à la position du régulateur. La consommation d'énergie sera fonction de la vitesse et de la masse du train (formule de l'énergie cinétique). Plus il sera rapide et lourd, plus il consommera d'énergie, donc de charbon.

En avançant doucement (réglage du régulateur assez bas), vous pouvez faire d'appréciables économies... Mais tout cela est une question de choix et de stratégie.

DESCRIPTION :

(voir croquis)

1 - Le RECEPTACLE, ou "BENITIER", recueille les messages de l'opérateur radio du quartier général, qui communique avec les différents espions disséminés de par le monde. Si un message est présent dans ce réceptable, cliquez dessus : les informations apparaîtront dans un cadre en bas de l'écran. Cliquez à nouveau pour faire disparaître le cadre. Une sonnerie retentira à chaque nouveau message reçu.

2 - Le FOYER n'est animé que si du charbon brûle à l'intérieur.

3 - En cliquant une première fois sur ce personnage, celui-ci se met à charger du LIGNITE dans le foyer. Un deuxième clic accélère le chargement et un troisième arrête l'opération.

Le manœuvre revient alors en position de repos.

AVERTISSEMENT : il n'est pas nécessaire de mettre du charbon en permanence dans le foyer. Au contraire, quelques pelletées peuvent suffire à faire avancer le train pendant un assez long moment. De plus, vous risquez de faire exploser la chaudière.

4 - Même principe que précédemment, sauf que c'est de l'ANTHRACITE qui est chargé dans la machine.

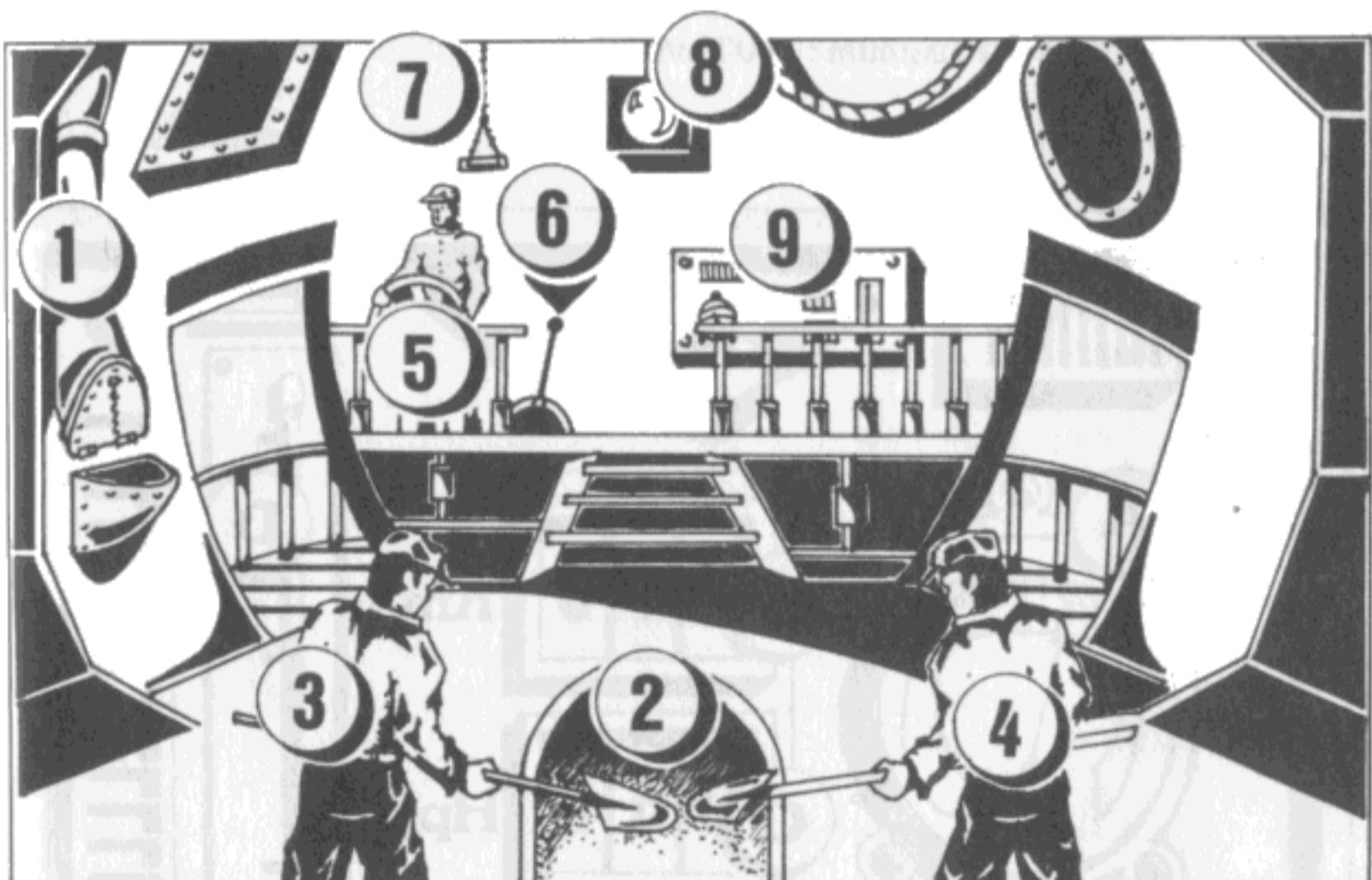
5 - En sélectionnant cette roue, le chauffeur procèdera à un CHANGEMENT DE MARCHE du train (sens inverse). Pour cela, il devra stopper le train un court instant.

6 - En cliquant sur le FREIN, vous arrêterez le train. Ceci ne change nullement la position du régulateur, les opérations de chargement de charbon éventuellement en cours et l'activité du foyer. Pour repartir, resélectionnez le frein. Le train redémarrera de lui-même car la pression sera toujours présente dans la machine.

7 - La traditionnelle manette du SIFFLET.

8 - L'ALARME se met en route si la vigie (voir le chapitre "La carte détaillée") a aperçu quelque chose.

9 - Accès au panneau de contrôle.



DESCRIPTION DU PANNEAU DE CONTROLE

(voir croquis)

A - Ce manomètre mesure la pression intrinsèque à la CHAUDIERE. Au-delà du tiret rouge, vous risquez de la faire exploser.

B - Indique la VITESSE du train en km/h.

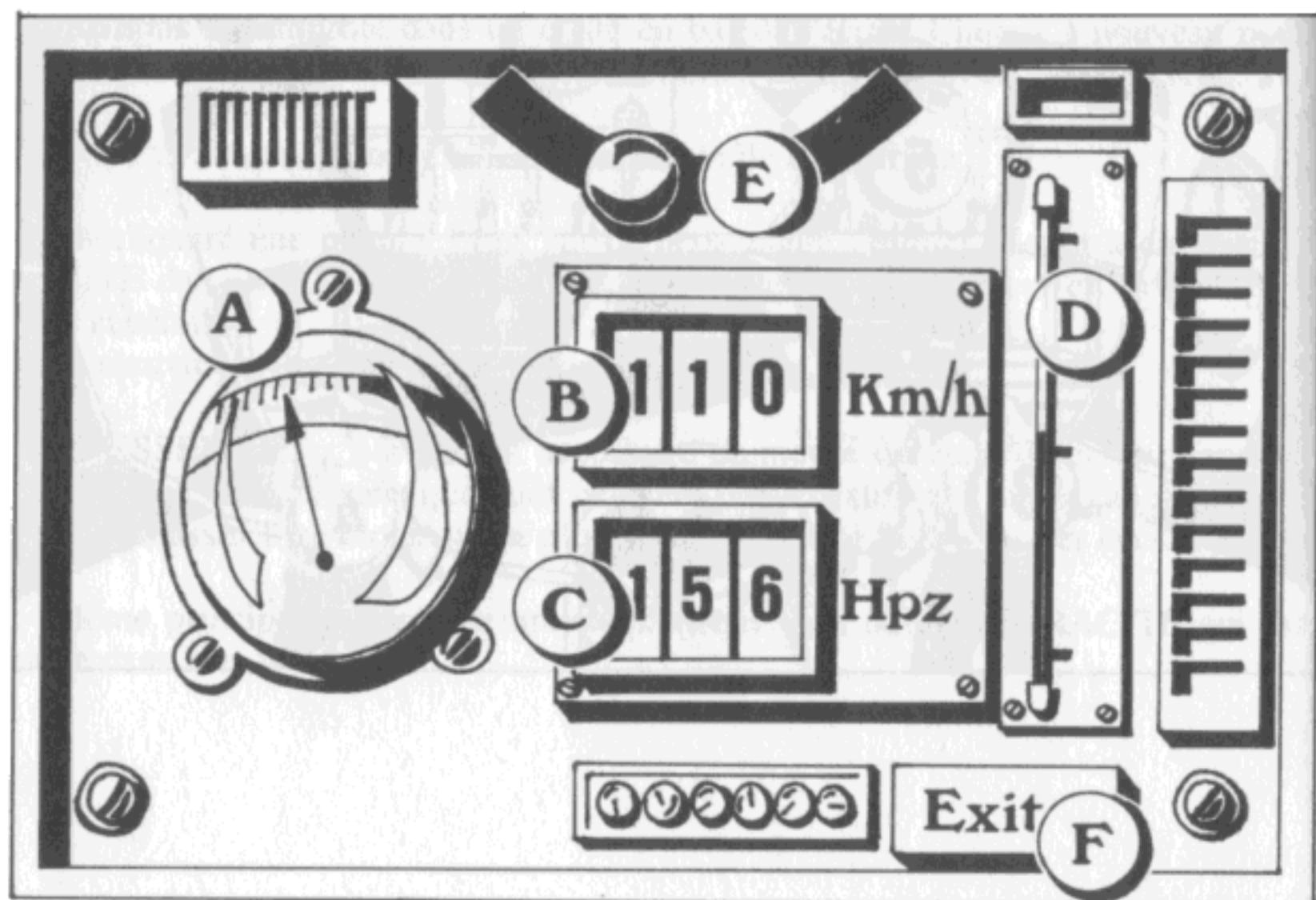
C - Ces chiffres indiquent la pression dans les PISTONS (énergie effectivement transmise).

L'unité est l'hectopièze (hpz), comme dans les machines d'autrefois. Cette pression est plafonnée autour de 300.

D - Ce thermomètre indique la TEMPERATURE à l'intérieur de la chaudière.

E - Ce REGULATEUR est le seul élément réglable sur le panneau. En cliquant sur un endroit de la tige, vous positionnez la petite manette qui indiquera au train la vitesse qu'il devra atteindre (VITESSE DE CONSIGNE). Si la manette est complètement à gauche, la vitesse tendra vers 0 ; si elle est complètement à droite, la vitesse tendra vers son maximum : 300 km/h.

F - En sélectionnant ce cadre, vous pouvez ressortir du panneau de contrôle.



LE WAGON PRIVE OU "BOUDOIR"

Comme dans la locomotive et le quartier général, ce wagon dispose d'un "Bénitier" et d'un signal d'alarme lumineux.

Trois autres possibilités vous sont offertes :

L'INVENTAIRE :

Si vous cliquez sur le personnage assis au bureau, - son nom est Kolotov, c'est votre secrétaire particulier -, un inventaire complet du Transarctica vous sera présenté.

LA SAUVEGARDE :

En sélectionnant le livre posé sur la table, vous pouvez sauvegarder quand vous le voulez, et autant de fois que vous le souhaitez. Le programme vous demandera alors d'introduire une disquette préalablement formatée.

Sur Amiga, il faut attendre quelques secondes après l'introduction d'une disquette, le temps que le lecteur puisse la lire.

Sur disque dur, vous sauvegardez directement dans le sous-répertoire du jeu.

LE SUICIDE :

En sélectionnant le revolver posé sur la table, vous pouvez, en appuyant sur la gâchette (bouton de la souris) vous "suicider" et retourner ainsi à la page des options.

LE QUARTIER GENERAL

Quatre choix vous sont proposés sur la page affichée à l'écran.

LE BENITIER (en bas à gauche) :

Comme pour la locomotive, vous pouvez obtenir différentes informations en sélectionnant le message présent.

LA CARTE :

En cliquant sur la maquette, une carte globale de tout le terrain de jeu apparaît à l'image. On pourra y sélectionner n'importe quel endroit du monde (voir chapitre "La carte").

ESPIONNAGE ET SABOTAGE :

Vous trouverez plus loin, dans le chapitre "Les lieux" ("Les casernes"), plus de renseignements sur les espions.

Ce menu est accessible en sélectionnant l'opérateur radio à gauche. Il comprend deux options :

- En haut : L'ENVOI D'UN ESPION (disponible uniquement si vous en possédez). La carte globale s'affichera alors. Sélectionnez la zone où vous souhaitez envoyer un espion. Une fois cette zone à l'image, la souris se transformera en un petit symbole. Placez-le à l'endroit exact que l'espion devra observer, c'est-à-dire franchement sur la voie (n'oubliez pas que les distances sont très importantes !), puis cliquez sur le bouton. L'espion partira alors du Transarctica pour rejoindre ce point de destination. Comme il se déplace en fusée, son temps de trajet sera assez court.

Une fois arrivé, il se postera en observation, et vous informera de tout ce qu'il voit. Pour le récupérer, il faudra aller le rechercher en train. On peut également envoyer les espions dans les villes, ce qui vous renseignera sur leur "niveau de commerce". Sauf cas exceptionnel, il est inutile d'envoyer des espions ailleurs que sur les voies. Ils disposent, en outre, d'une charge de dynamite pour faire exploser les voies ou les ponts.

- En bas : le dynamitage (disponible uniquement si au moins un espion est posté sur le terrain).

La carte, centrée sur l'espion, apparaîtra à l'image avec une icône de sélection pour effectuer le sabotage. Cliquez dessus et l'espion procèdera au dynamitage de la voie ou du pont sur lequel il se trouve.

Une voie détruite stoppe les trains des ennemis le temps qu'ils la réparent. Par contre, si c'est un pont qui est démolie, l'ennemi est contraint de faire marche-arrière. Ces sabotages peuvent être très utiles quand vous êtes poursuivi par un train ennemi plus puissant. Essayez alors de passer près d'un de vos espions et de faire exploser la voie derrière vous. Vous aurez alors le temps de vous éclipser.

AVERTISSEMENTS :

- Cela peut parfois se retourner contre vous si vous souhaitez emprunter les ponts que vous avez préalablement détruits !
- Les espions peuvent effectuer une et une seule opération de dynamitage, mais si votre train passe près d'eux, vous pouvez les réapprovisionner en dynamite.
- On ne peut faire exploser que les ponts ou les voies. Il est inutile de le faire dans les villes ou dans les repères de l'ennemi. En outre, les fins de voies ne peuvent être détruites.

LES DRAISINES :

Ce sont des petites machines à vapeur très rapides que l'on peut envoyer en avant ou en arrière du train. Ce menu est accessible lorsque vous cliquez sur le général, au premier plan, à droite.

Ce menu vous propose deux choix : l'envoi d'une draisine simple et l'envoi d'une draisine avec missile (ce sont les mêmes missiles que ceux utilisés par le wagon lance-missiles). Il faut, bien évidemment, posséder une draisine, et un missile pour le second choix, qui peuvent être achetés dans certaines villes de commerce.

Une fois le choix effectué, il vous faudra convenir de la direction de la draisine : en avant ou en arrière du train. La draisine partira alors à l'image, et vous pourrez suivre son cheminement jusqu'à son explosion.

Si elle s'arrête progressivement avant d'exploser, c'est qu'elle n'a rien rencontré sur sa route, sinon c'est qu'elle est passée sur une voie minée ou qu'elle a heurté un obstacle, c'est-à-dire un train ennemi, ou un barrage tendu par les peuples barbares du sous-sol (voir chapitre "Les événements").

L'envoi de draisine permet donc de "tester" les voies, de voir si un ennemi ne s'y trouve pas, et même parfois de reconnaître un tracé inconnu.

Si elle est accompagnée d'un missile, celui-ci pourra dégager une voie souterraine barrée par les barbares ou dans le cas de rencontre avec un train ennemi, lui causer d'importants dégâts et le retarder dans sa marche.

Attention, une "draisine-bombe" qui "reviendrait" sur le Transarctica le ferait littéralement exploser...

Il existe deux niveaux de carte : la carte globale et la carte détaillée.

LA CARTE GLOBALE :

On y accède par le quartier général, en cliquant sur la maquette.

Cette carte est un plan officiel, dérobé à l'Union Viking. Il est cependant possible que le réseau ferroviaire n'y soit pas intégralement retracé.

Si vous déplacez la souris au dessus du panneau de commandes, elle se transforme en loupe. Vous pouvez alors sélectionner n'importe quelle partie du terrain de jeu. Les coordonnées X et Y du centre de la loupe sont indiquées respectivement en dessous et à droite de celle-ci.

Sur le panneau de commandes, quatre icônes d'action sont disponibles :

- La carte centrée sur le terrain
- Une icône "EXIT" qui vous retournera au wagon précédemment quitté
- La roue qui permet de changer le sens de la marche du train, sans avoir à repasser par la locomotive
- Le frein, pour stopper le Transarctica

DESCRIPTION :

- Les petits cadres bleus représentent les villes.
- Les têtes de morts symbolisent les entrepôts ennemis, d'où partent les trains de l'Union Viking.
- Les petits circuits avec deux flèches représentent les ateliers (voir chapitre "Les lieux").
- Les tracés en pointillé sont des voies souterraines. Ces voies ont été tracées en ligne droite, il y a très peu de virages. Elles permettent aux trains d'aller beaucoup plus vite, parfois de doubler leur vitesse. Mais elles sont habitées par les "hommes-taupes", qui souvent attaquent les trains (voir le chapitre "Les événements").
- Les points rouges signalent des mines. S'ils clignotent, c'est que les mines sont ouvertes ; sinon, c'est qu'elles sont épuisées.
- Le Transarctica est symbolisé sur la carte par une petite locomotive. Si elle se déplace, une flèche clignotante indique sa direction ; sinon, c'est une croix qui est dessinée.

LA CARTE DETAILLEE :

Accessible directement par l'icône d'action "carte" de n'importe quel wagon, elle apparaît alors centrée sur le Transarctica.

A part la deuxième icône, qui permet de retourner à la carte globale, les quatre icônes d'action du panneau de commandes sont identiques à celles de la carte globale (carte centrée, inverseur de sens et frein).

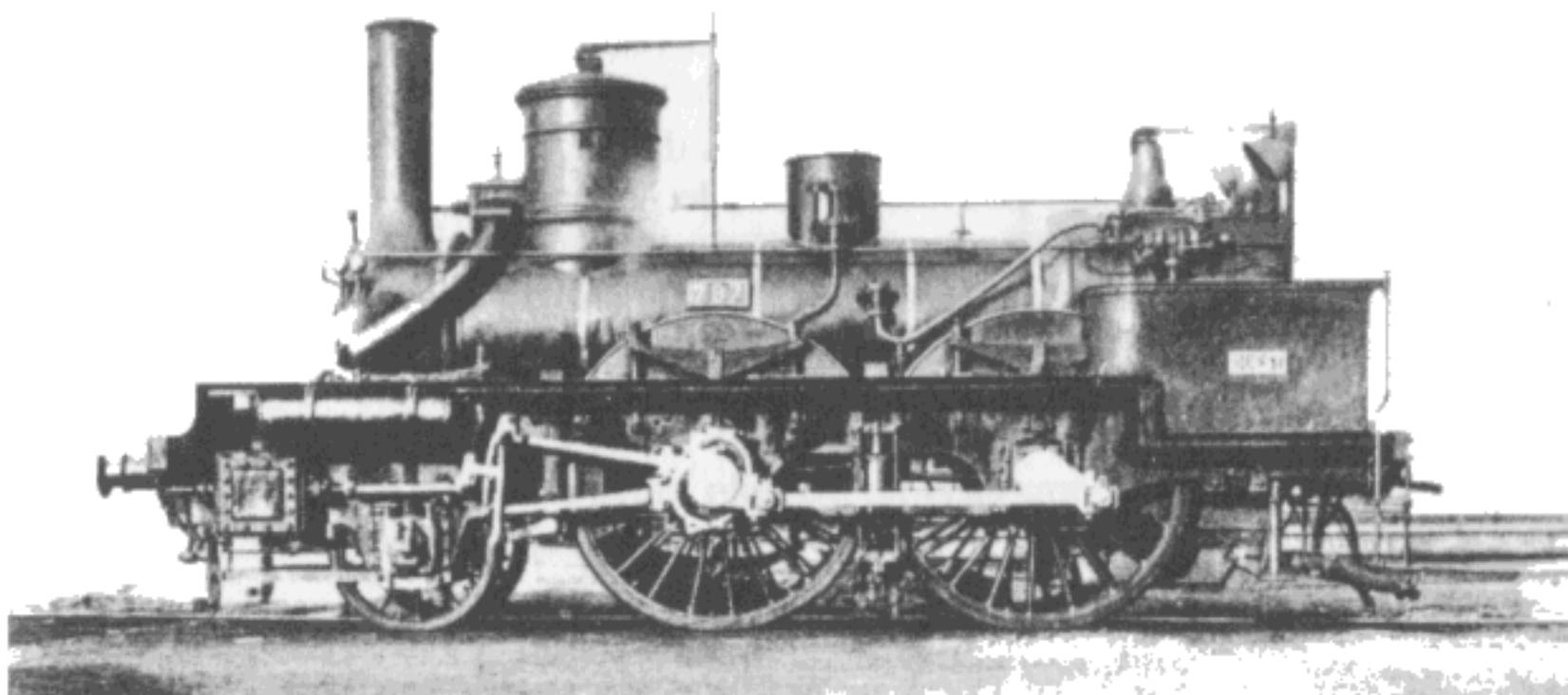
Pour scroller la carte, il suffit de positionner la souris complètement en haut, en bas, à droite ou à gauche de l'écran.

Vous pouvez changer les aiguillages : il suffit de cliquer dessus. Ils changent de position à chaque clic. En fait, vous ne modifiez pas concrètement les aiguillages, mais vous indiquez au chauffeur son plan de route. Les draisines emprunteront les aiguillages visibles à l'écran. Par contre, les trains ennemis suivront n'importe lequel des embranchements, il arrive même parfois qu'ils vous poursuivent.

Des informations sur les villes et les mines sont disponibles sur la carte détaillée. Cliquez sur ces différents éléments, et maintenez le bouton appuyé, un texte s'affichera en bas de l'image et disparaîtra quand vous relâcherez le bouton.

Agissez de même si vous souhaitez connaître une coordonnée à n'importe quel endroit de la carte (1 unité = 70 km).

Si des éléments mobiles (trains ennemis, loups, mammouths, nomades) sont visibles par la vigie, ils sont indiqués sur la carte et l'alerte est donnée dans le Transarctica. Il existe plusieurs types de "wagons-vigie" qui permettent de voir plus ou moins loin. Au début du jeu, vous n'en possédez pas : votre champ de vision est donc assez limité. Si les éléments sortent du champ de vision, ils disparaissent de la carte. Enfin, une voie détruite est symbolisée par un gros trou noir.



LE LANCE-MISSILES

Ce wagon n'est pas disponible au début du jeu. Il faudra l'acquérir au cours de la partie. De plus, il vous faudra posséder au moins un missile pour l'utiliser. Le train stoppe de lui-même quand vous procédez à un tir.

Le fonctionnement est assez simple : toutes les sélections se font sur le petit panneau.

REGLAGES DE TIR :

Deux réglages de tir sont à effectuer : l'orientation et la distance. L'orientation est indiquée sur la barre de gauche (le "N" correspond à 90°, le "NE" à 45°, etc.). Vous la positionnez grâce aux petits boutons contigus à cette barre. Vous sélectionnez la distance sur le compteur en cliquant directement dans les chiffres. Le chiffre des unités ne se règle pas.

Disposant d'un capteur infra-rouges très puissant, le missile est attiré par les sources de chaleur. Il n'est donc pas demandé d'être précis au kilomètre près ! Une distance minimale est imposée.

MISE A FEU :

La mise à feu se déroule en deux temps : vous armez en sélectionnant le champignon de gauche, puis vous tirez avec celui de droite.

A tout moment, vous pouvez ressortir de cette phase de jeu en cliquant sur l'icône "EXIT" du panneau de commandes.

Une fois le missile lancé, vous suivrez son parcours sur la carte.

AVERTISSEMENT : L'envoi d'un missile n'est utilisé que pour faire exploser les trains ennemis. Il est inutile d'en envoyer ailleurs. Il faut, bien sûr, avoir repéré préalablement sa cible.

Ça, c'est le travail des espions !

Connaissant vos propres coordonnées et celles du train-cible, et sachant qu'une unité correspond à 70 km, vous pouvez, si vous le souhaitez, calculer précisément les valeurs optimales pour réussir votre tir.

Le nombre de trains ennemis étant limité dans le jeu, un missile qui atteint sa cible vous libère des agresseurs potentiels.

LES EVENEMENTS

Différentes rencontres peuvent se produire pendant le voyage. Certains éléments rencontrés sont repérables à la vigie ; l'alerte est alors donnée dans le train, et les "intrus" sont visualisables sur la carte détaillée.

LES NOMADES :

Ce sont des commerçants itinérants, qui transportent des produits très rares et très recherchés : des meubles de l'Ancien Temps.

Vous pouvez leur en acheter ; le menu est identique à celui des gares de triage (voir le chapitre "Les lieux").

LES TROUPEAUX DE MAMMOOUTHS :

Il est assez courant d'en rencontrer. Le résultat de la chasse sera fonction du nombre de rabatteurs dont vous disposerez, c'est-à-dire des esclaves et des soldats. Il faut bien sûr posséder des wagons à bestiaux pour les accueillir.

LES "HORDAS" :

Ce sont des meutes gigantesques de loups affamés. Elles s'attaquent aux trains et causent de nombreux dégâts dans les wagons à bestiaux, dans les rangs des esclaves et des soldats.

Une armée solide arrive à les repousser.

LES PEUPLES DU SOUS-SOL OU "HOMMES-TAUPES" :

Leurs ancêtres étaient des ouvriers qui travaillaient aux constructions des voies souterraines. Avec le temps, ils se sont habitués à la chaleur de la terre, et ont préféré la chaleur et le noir, au froid et au brouillard.

Ils sont cannibales. Ils attaquent les trains pour se nourrir et emporter des femmes afin d'assurer leur descendance. Mal organisés, ils sont parfois redoutables car ils sont nombreux et n'ont pas peur de mourir.

Une "draisine-bombe" suffit à faire "sauter" leurs barrages.

LES VOIES DETRUITES :

Elles stopperont le train. Pour les réparer, vous devrez disposer de poutrelles. Le temps de la réparation dépendra de votre capacité de construction, c'est-à-dire du nombre d'esclaves, de mammouths et de grues que vous posséderez.

LES VOIES COUPEES :

La construction d'un pont demande plus de moyens que la réparation d'une voie, mais le principe reste identique.

LES POINTS DE SCENARIO :

Ils pourront vous amener à découvrir tel ou tel endroit, à rencontrer tel ou tel "personnage"...

Le Transarctica pourra choisir différentes sortes de destinations. Chacune d'entre-elles a une spécificité particulière et vous proposera un choix d'icônes en haut de l'écran. Pour ressortir de ces menus, cliquez sur l'icône action "EXIT" du panneau de commandes.

LES VILLES :

Vous pouvez y recueillir d'importantes informations.

LES GARES DE TRIAGE :

Ce sont des villes où s'effectue le commerce de masse entre les trains.

Sélectionnez d'abord le type de transaction : achat ou vente de marchandises. Tous les produits s'afficheront alors à l'image avec leurs prix (d'achat ou de vente, suivant l'icône précédemment sélectionnée) et leurs quantités. Pour avoir plus de renseignements sur un produit, cliquez et maintenez le bouton appuyé. Utilisez ensuite les icônes "PLUS" et "MOINS" pour fixer le montant de la transaction ; la quantité et le prix s'affichent simultanément grâce à deux compteurs. Pour effectuer l'opération, cliquez "OK". La monnaie utilisée est bien sûr le Bak, comme expliqué dans le chapitre "Le panneau de commandes".

AVERTISSEMENTS :

- Pour acheter un produit, il faut disposer d'une place suffisante pour le stocker (c'est-à-dire d'un wagon de marchandises ou d'un wagon-citerne, suivant le produit, et qu'il soit vide, ou possédant le même type de marchandise).
- Il existe une quinzaine de sortes de produits (poutrelles, bois, plantes, ...). Pour chacune d'elles, les prix d'achat ou de vente suivent les lois du marché et varient suivant la ville où l'on se trouve. L'intérêt est de réaliser le maximum de bénéfice ; pour cela il faut jouer avec les offres et les demandes de chacune des villes.
- Une fois que vous aurez acheté un certain produit dans une ville, celle-ci mettra un temps assez important pour se réapprovisionner dans ce même produit.

LES USINES :

Ces villes sont spécialisées dans la fabrication de wagons. Le fonctionnement du menu est identique à celui des gares de triage, sauf que vous ne pouvez pas revendre de wagon. Seul l'achat est proposé.

Il existe une vingtaine de wagons différents (vigies, grues, marchandises, bestiaux, tender, ...) avec chacun une fonction spécifique. Si vous cliquez sur l'un d'entre-eux, il s'affiche en gros plan, accompagné d'un texte descriptif.

LES FOIRES AUX MAMMOUTHS :

Les mammouths sont des animaux très prisés : ils peuvent transporter de lourdes charges, et parcourir plusieurs centaines de kilomètres à vive allure. Ils sont utilisés dans différents domaines : les constructions de ponts, les mines et la guerre (voir chapitre "Les combats de trains").

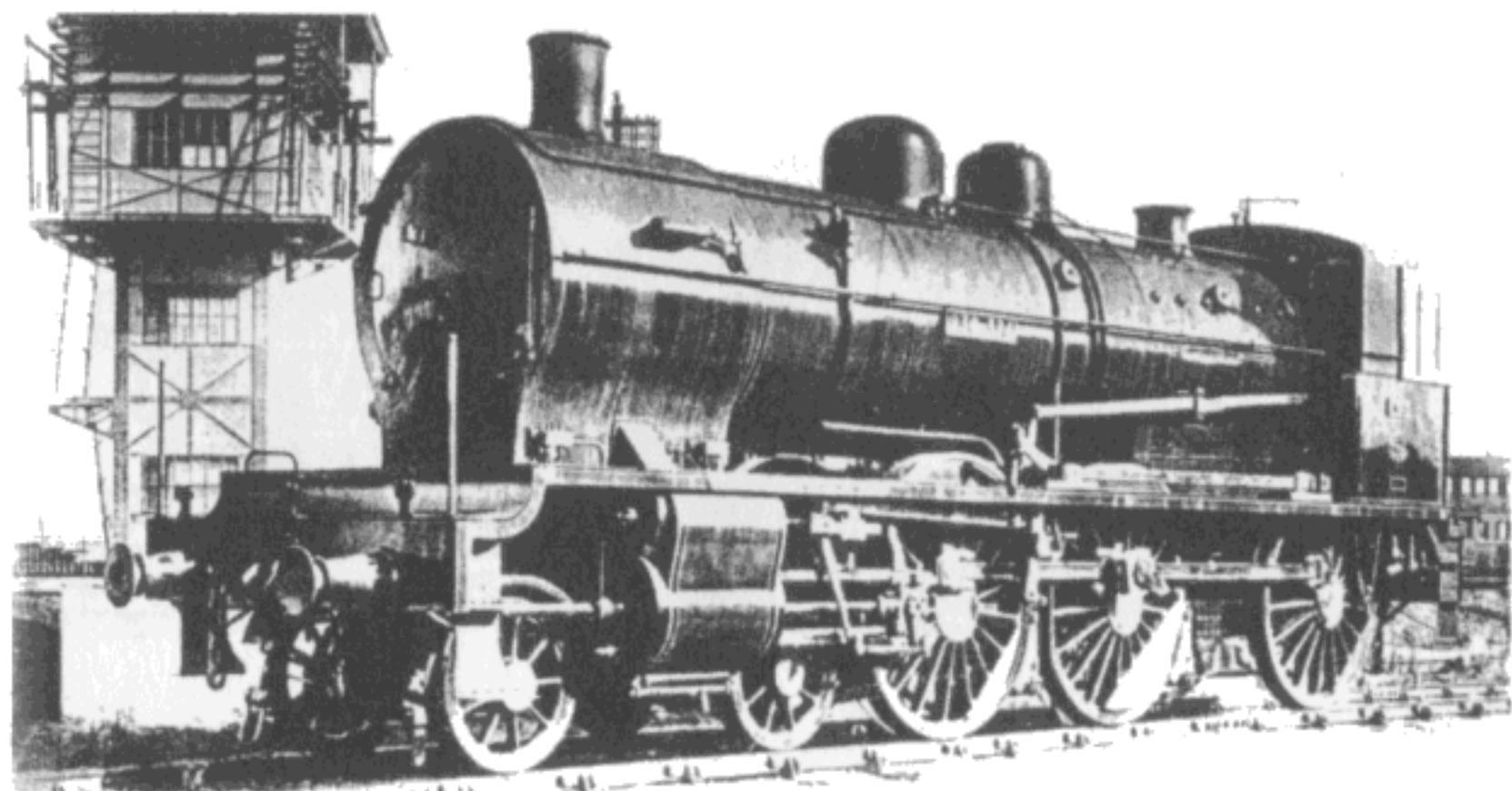
Les foires aux mammouths sont peu nombreuses. Vous pouvez y acheter ou vendre de nombreux mammifères. Utilisez pour cela les icônes "ACHAT", "VENTE", "PLUS", "MOINS" et "OK".

Attention ! Il faut posséder des wagons à bestiaux pour les accueillir.

LES MARCHES AUX ESCLAVES :

Les esclaves sont, pour la plupart, des barbares appartenant au peuple du sous-sol. Très forts physiquement, ils participent à tous les travaux de force : réparation de voies, construction de ponts, extraction de charbon.

Même procédure que pour la foire aux mammouths. Des "wagons-prisons" sont indispensables pour pouvoir convoyer les esclaves.



LES CASERNES :

On y enrôle des soldats ; des "wagons-casernements" doivent être disponibles pour les recevoir.

Les soldats sont exclusivement utilisés pour la guerre et la chasse. Ils sont habituellement engagés par des marchands d'esclaves ou par les autorités locales pour des guerres de voisinage.

Parfois, le menu vous propose le choix entre soldat et espion.

Les espions ne coûtent rien, ce sont des mercenaires qui, par philosophie, se contentent de vivre dans des wagons de luxe... il faut donc posséder de tels wagons pour pouvoir enrôler des espions.

En contre-partie, ils sont prêts à effectuer certaines missions périlleuses. Les wagons de luxe sont équipés de lance-fusées sur leur toit. Ces fusées serviront aux espions pour se déplacer et rejoindre leur lieu d'observation - les cockpits des fusées étant dotés de siège éjectable -. Une fois sur place, l'espion peut procéder, sur ordre, au dynamitage de la voie ou du pont (voir le chapitre "Le quartier général").

LES ATELIERS :

Ce sont des sortes de garages pour trains. Trois choix vous sont proposés à l'image :

- En sélectionnant la scène de la rotonde à gauche, vous pouvez réordonner votre train, en changeant les wagons de place.

L'ordre des wagons est prépondérant dans le combat de trains (voir chapitre "Combat de train").

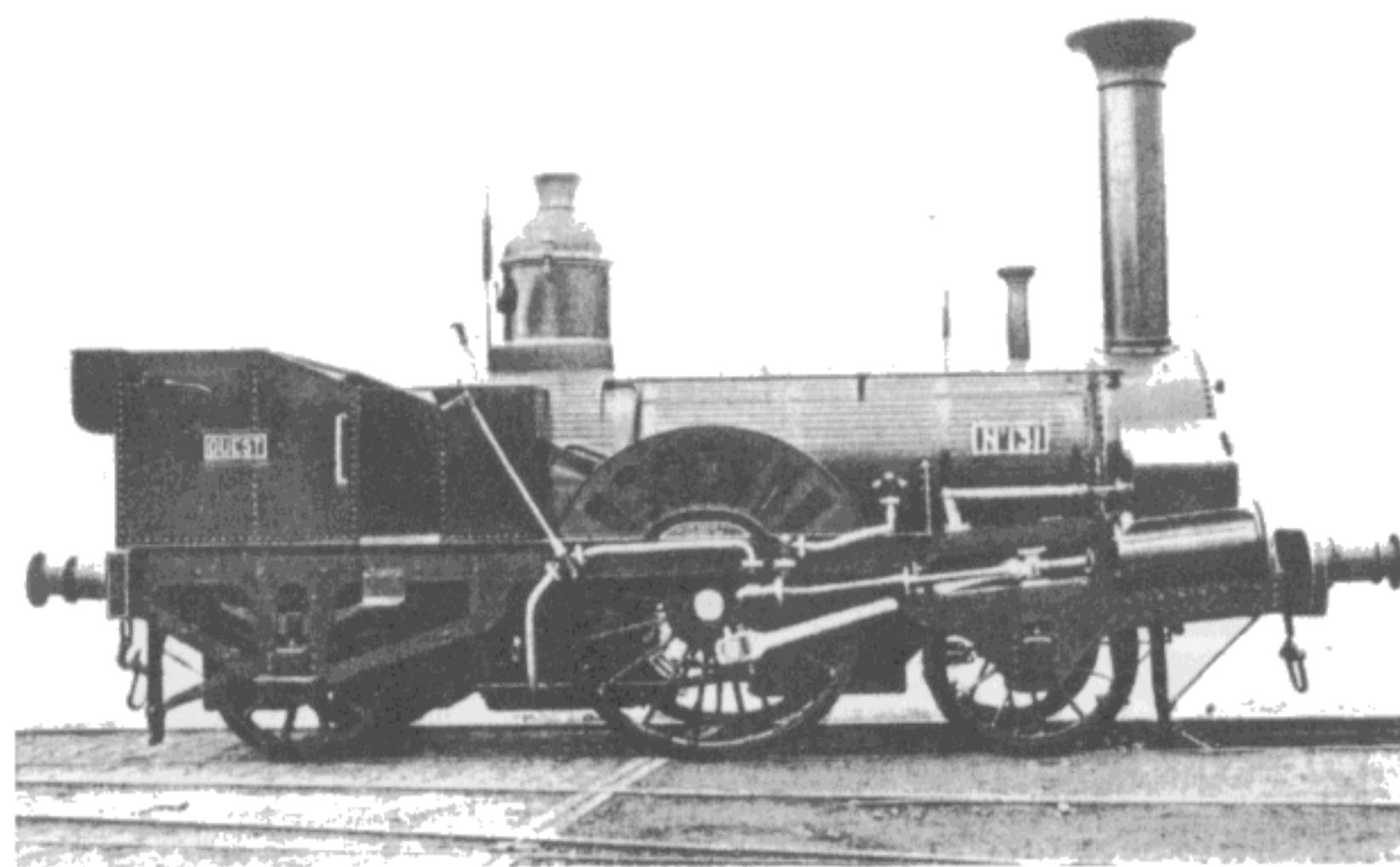
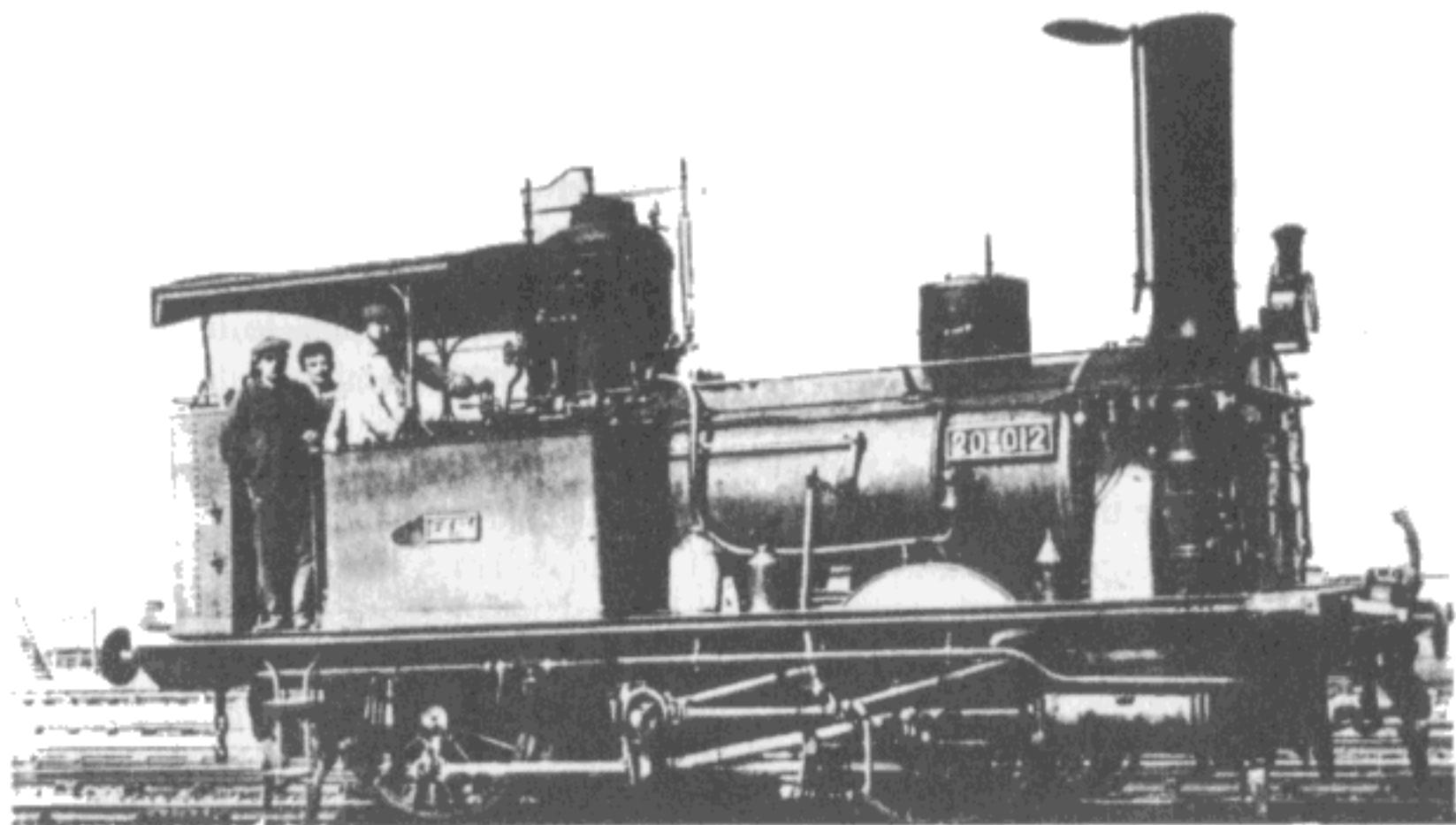
- La scène du centre vous permet de réparer les wagons qui en auraient besoin. Ceci vous coûtera quelques baks de charbon.

- En cliquant sur le "cimetière" de wagons à droite, vous pouvez supprimer des wagons de votre train et les envoyer à la casse. Cela peut être utile si vous souhaitez alléger le Transarctica.

LES MINES :

On distingue les mines de lignite et les mines d'anthracite. Les mines s'épuisent avec le temps, car elles attirent de nombreux prospecteurs. Plus vous arrivez tôt après la découverte d'une mine, plus vous récupérerez de charbon.

Le résultat de vos prospections dépend aussi des moyens que vous pouvez mettre en oeuvre : esclaves, mammouths, grues.



LES COMBATS DE TRAIN

Les trains de l'Union Viking sortent de leurs repères au cours du temps. Quand le Transarctica croise un de ces trains, le jeu passe en phase de "combat de trains", où les deux trains se font face sur des voies parallèles.

Si vous avez désélectionné cette séquence au menu des options, le résultat de la bataille sera calculé d'après les forces de chacun des trains.

La séquence de combats de trains est un véritable "Wargame" entre vous et le train ennemi géré par l'ordinateur. Le vainqueur est celui qui aura détruit tout le potentiel militaire de l'autre train (soldats, canons, mitrailleuses).

ENVIRONNEMENT :

Le train ennemi est en haut de l'écran ; le vôtre en bas.

Le combat se déroule en temps réel. Vous pouvez scroller l'image en plaçant la souris à droite ou à gauche de l'écran (comme pour le scrolling de la carte).

- La même barre que celle du panneau de commandes, représentant tous les wagons du train, est disponible. Comme pour le panneau de commandes, vous pouvez la faire scroller en cliquant sur les flèches droite et gauche.

Des croix inscrites sur les wagons symbolisent leur taux de destruction (au bout de trois croix, le wagon est détruit). De plus, si le wagon est attaqué par des soldats ennemis, un petit triangle, symbole de l'Union Viking, s'affichera sur le wagon.

Si vous sélectionnez un wagon, l'image va se centrer immédiatement dessus.

- Sous la barre du train, vous disposez de trois icônes :

* Le frein, qui permet de stopper ou de relancer

le train. Celui-ci ne peut avancer indéfiniment. La voie s'arrête au bout d'un moment, que ce soit vers la droite ou droite ou vers la gauche.

* L'inverseur de sens.

* Le retour à la dernière position active.

EXAMPLE : vous avez cliqué sur un personnage, puis vous scrollez le terrain de jeu pour voir ce qu'il y a autour. En sélectionnant cette icône "Retour à la dernière position active", vous retourerez automatiquement à la position d'image que vous aviez obtenue en cliquant sur le personnage.

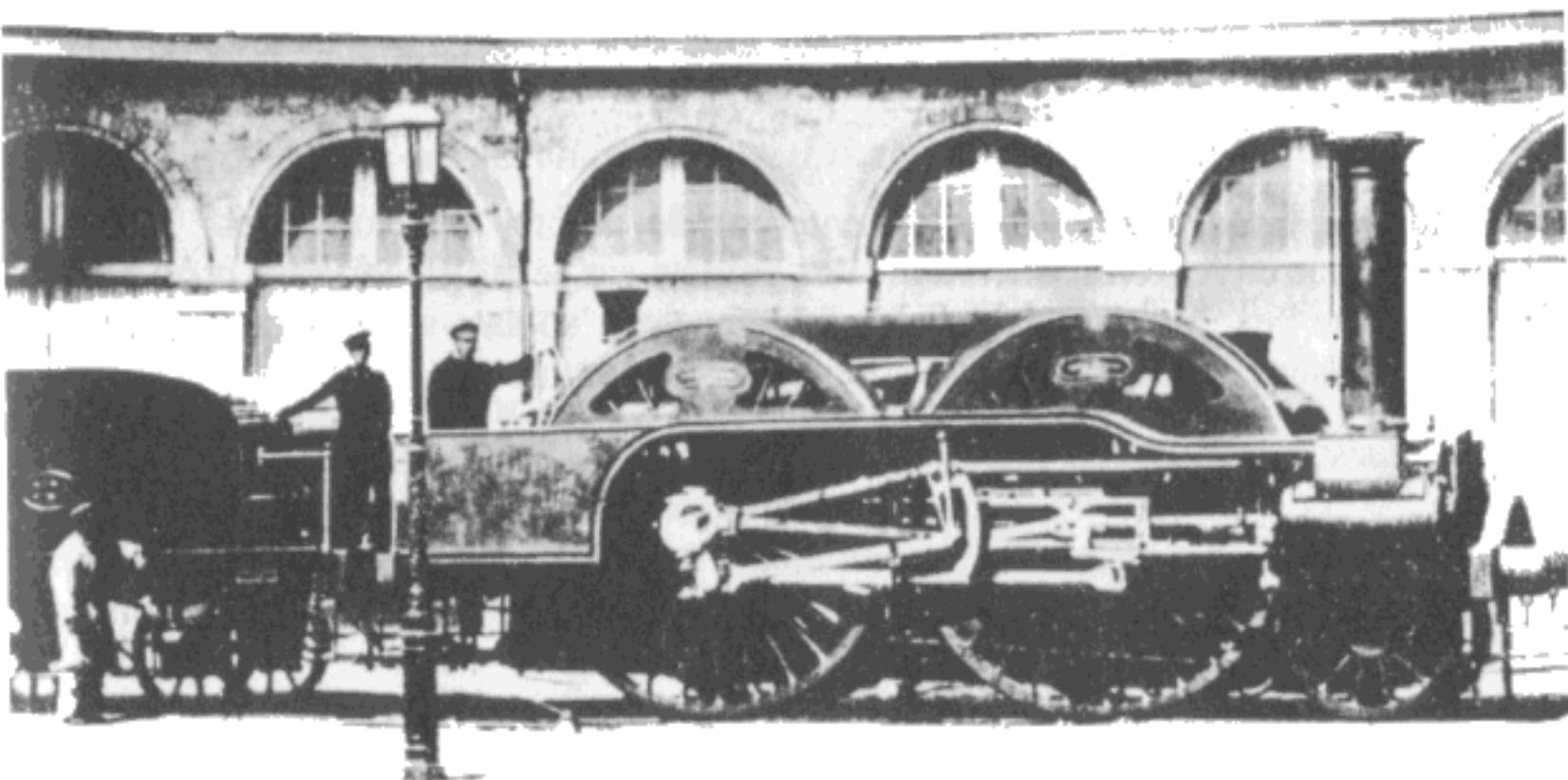
DEPLACEMENTS DES SOLDATS :

Un soldat à l'image représente un groupe de plusieurs soldats. Les soldats, au départ, sont dans des "wagons-casernements". Pour en faire sortir, cliquez sur un "wagon-casernement". Un panneau de contrôle apparaît alors. Il comprend une FLECHE, des icônes "PLUS" et "MOINS" et un NOMBRE, correspondant au nombre de soldats présents dans le wagon. Si vous sélectionnez la FLECHE, tous les soldats sortiront du wagon.

Si vous souhaitez laisser des soldats dans le wagon, utilisez les bornes "PLUS" et "MOINS" pour fixer le nombre de soldats qui se déplaceront. Les autres resteront sur place, et le groupe sera ainsi divisé en deux.

Votre soldat se promène maintenant à l'image. Si vous le sélectionnez, un panneau de contrôle, plus complet que le précédent, va apparaître. Il comprend les mêmes icônes "PLUS" et "MOINS", le NOMBRE de soldats, 8 DIRECTIONS et une position d'ARRET. Si vous cliquez sur celle-ci (case du centre), le groupe va s'arrêter. Si vous choisissez une direction, le groupe s'orientera en conséquence. La direction du groupe est "allumée" sur le panneau de contrôle. Comme vu précédemment, vous pouvez séparer le groupe en utilisant le "PLUS" et le "MOINS" puis en sélectionnant la direction. L'action portera sur le nombre affiché. Le nouveau groupe clignotera à l'image, le temps qu'il rejoigne sa nouvelle position. Les autres soldats du groupe resteront sur place.

Pour effacer un panneau de contrôle, cliquez n'importe où à l'image.



BLOCAGE, COMBATS, REGROUPEMENTS, ASSAUTS :

Un groupe de soldats avancera jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle sur sa route. Si c'est un groupe ennemi, le combat s'enclenchera automatiquement ; le résultat sera fonction des forces de chacun.

Si c'est un autre groupe de soldats alliés, on pourra faire rejoindre les deux groupes. Pour cela, cliquez sur l'un des groupes et, au panneau de contrôle, sur la direction dans laquelle se trouve l'autre groupe. Les deux groupes se rejoignent alors et n'en forment plus qu'un. On peut énoncer ainsi la règle suivante : pour effectuer un regroupement, les deux groupes doivent être à l'arrêt et l'un à côté de l'autre (sur des cases adjacentes). Il suffit alors de déplacer un des groupes vers l'autre pour qu'ils se rejoignent.

Un soldat stoppe également quand il se retrouve devant le train ennemi. Sélectionnez-le et déplacez-le sur le wagon ; le soldat montera alors sur le toit du wagon, même si le train est en marche. Il pourra alors se déplacer sur les toits et faire exploser des wagons en posant des dynamites. Pour cela, cliquez sur le soldat et son panneau de contrôle proposera, à la place des déplacements vers le haut, la pose de dynamite vers la droite ou vers la gauche du soldat. La dynamite n'explosera qu'au bout d'un certain temps, le compte à rebours s'affichera en clignotant. Durant cette période, "les défenseurs du train" pourront se déplacer jusqu'à la dynamite pour l'éteindre ; par contre "les attaquants" ne pourront la traverser, la dynamite bloquant le passage. On peut entrevoir différentes stratégies pour "protéger" la bombe qu'on a placée. Une dynamite, quand elle explose, détruit complètement le wagon sur lequel elle était posée et cause la mort à tous les personnages présents sur ou dans le wagon. En se mettant au bout d'un wagon, on peut placer une dynamite sur le wagon d'à côté et éviter d'exploser avec elle. Il n'est pas utile de détruire tous les wagons, au contraire vous risquez d'amoindrir votre butin de guerre. Choisissez des objectifs militaires.

Les ennemis agissent de même et tenteront de monter sur votre train. Pour les contrer, il faut envoyer, à votre tour, des soldats sur les toits de votre propre train. On distingue les "soldats-dans-le-wagon" et les "soldats-sur-les-toits" ; cliquez précisément sur l'élément que vous souhaitez sélectionner.

LES MAMMOUths :

Le mammouth ne se déplace pas en groupe pendant la bataille. On le considère indépendamment. Il sert au transport des soldats. Il peut en porter de très nombreux et en a au moins un sur le dos.

Ils sont, au départ, parqués dans des wagons à bestiaux et il faut les en sortir un par un. Les séparations et les regroupements fonctionnent comme pour les groupes de soldats. On considère alors le nombre de soldats portés par le mammouth. Le mammouth ne pouvant évidemment pas monter sur les toits des trains, il s'arrête devant pour laisser les soldats débarquer dessus.

INTERET DU MAMMOUTH : Il est beaucoup plus rapide que les soldats, très fort, et donc très efficace dans les combats, où il peut en outre encaisser de nombreuses rafales de mitrailleuses.

LES WAGONS DE COMBAT : CANON ET MITRAILLEUSE

Pour les utiliser, cliquez directement dessus.

- Le canon tire sur le wagon qui est en face de lui. Entre chaque tir, il lui faut un certain temps pour recharger et préparer un nouveau tir. L'icône de tir vous indiquera si le canon est opérationnel ou non.

Plusieurs obus peuvent être nécessaires pour détruire un wagon. Le boudoir, le quartier général et la locomotive sont fortement blindés. Si vous perdez l'un d'eux, vous avez perdu la bataille... et le jeu ! Si vous détruissez la locomotive adverse, le train ennemi ne pourra plus bouger.

- La mitrailleuse tire droit devant elle sur une certaine distance. Son objectif est d'anéantir les troupes au sol de l'ennemi. Si le train ennemi est en marche, elle peut "balayer" le champ de bataille. Attention de ne pas tirer sur vos propres soldats.

Les autres wagons n'ont aucun rôle offensif dans la bataille.

LE BUTIN :

Il est fonction de la valeur marchande du train ennemi que vous avez vaincu et de son taux de destruction. Il vous faut bien évidemment posséder des wagons vides pour stocker votre butin.

Plus vous gagnez vite et "proprement", meilleur est votre gain.

La plupart du temps, vous récupérez du charbon et des esclaves.



Silmarils

Copyright Silmarils Octobre 1993
Silmarils 22, rue de la Maison Rouge 77185 LOGNES
FRANCE